Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere, tutte le novità Nintendo

FATELA VOI LA PUBBLICITA'
Dal bozzetto alla pagina.
Pagina pubblicitaria pensata, disegnata, pestata, stropicciata, direttamente vinta da LUCA D'AMICO.
Con la rimessa a punto del nostro Super Grafico.
64
RAGAZZI QUANDO IL GIOCO SI FA CUBO SONO IO CHE COMINCIO A GIOCARE!!!
NINTENDO 64
DA' UN CALCIO AI SOLITI VIDEOGIOCHI!
GiG
ELECTRONICS

CARI BIT TERISTI IN CONSOLE E SANDALI, ANCORA COME CHE SE FOSTE IN VACANZA E INVECE SIETE GIU' DENTRO LE CARTELLE E GLI ZAINI A RISPOLVERARE LA MEMORIA DALLE RAGNATELE, CHE LA SCUOLA RICOMINCIA E SE NESSUNO ANCORA LO HA FATTO VE NE INFORMIAMO NOI. PUNTO

CHIUSA QUI LA SGRAMMATICATA CONSIDERAZIONE POST PAUSA ESTIVA PASSIAMO AD ESAMINARE QUESTO NUMERO 3 1997.

UNA VALANGA DI PUBBLICITARI IN ERBA E FOGLIOLINE SI E' CATAPULTATA DENTRO LE BORSE DEI POSTINI NINTENDO E DI LI' HA SVAGONATO SUI NOSTRI TAVOLI OSTRUENDO L'ACCESSO ALLE MACCHINETTE PERDITEMPO E INGOIACAFFE' CHE RACCOLGONO TUTTA LA REDAZIONE PRIMA, DOPO E DURANTE LE PAUSE DEL LAVORO E RICATAPULTATA DA NOI SU QUESTE PAGINE. PUNTO

DI PIU' SALUTI. SUPER MARIO

Sommario

NUMERO TRE MILLENOVECENTONOVANTASETTE

INTERNATIONAL SUPER SOCCER 64

In un campo a tre dimenisoni, pallone strato-sferico, giocatori multidimensionali. Parte il grande Super Soccer per un nuovo campionato tutto da giocare!!

E' BELLO GIOCARE INSIEME

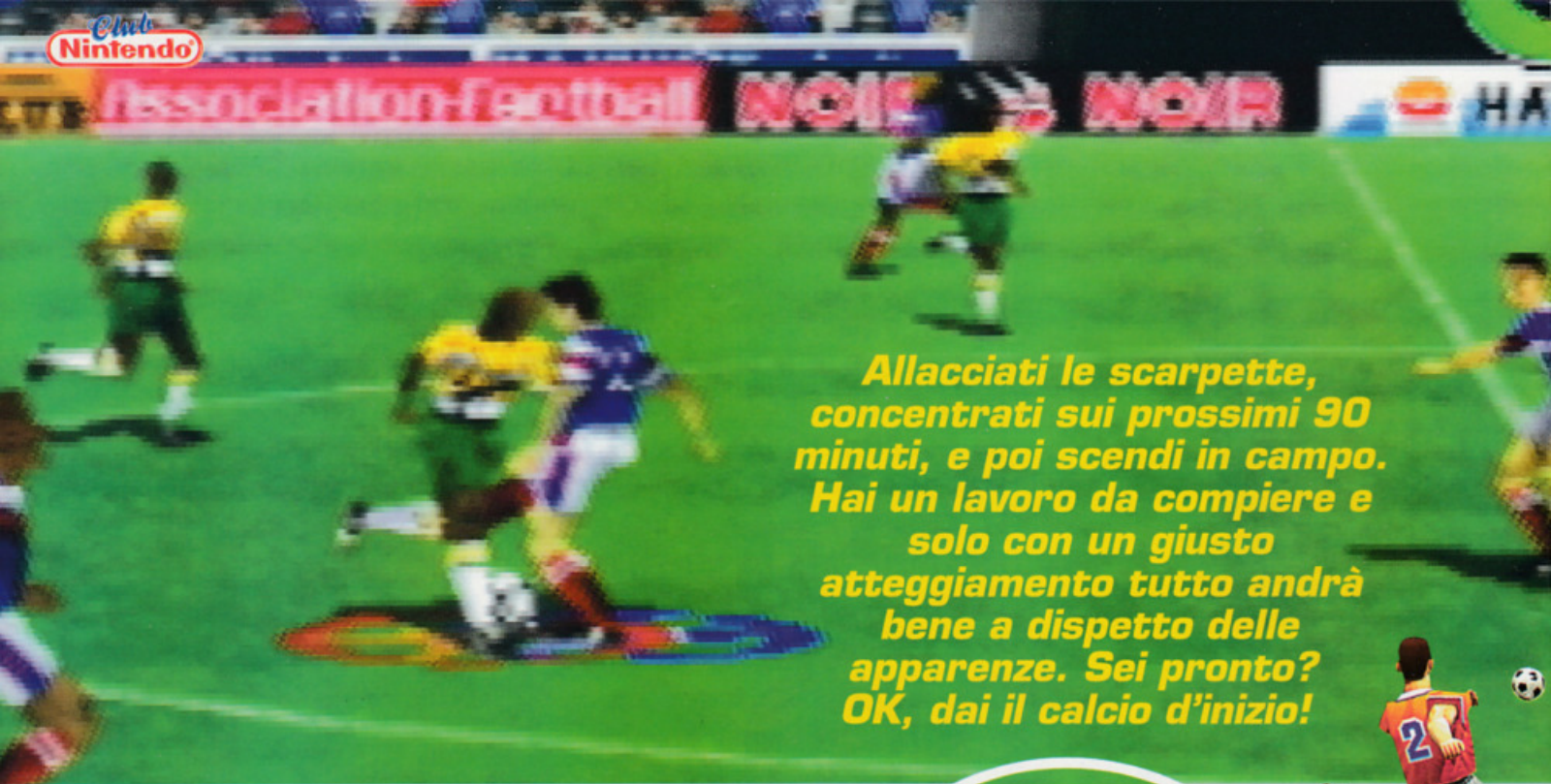
Solo per voi tutti i retroscena dell'incredibile ingresso di Super Mario nel mondo del calcio. Leggere per credere!

GAME BOY

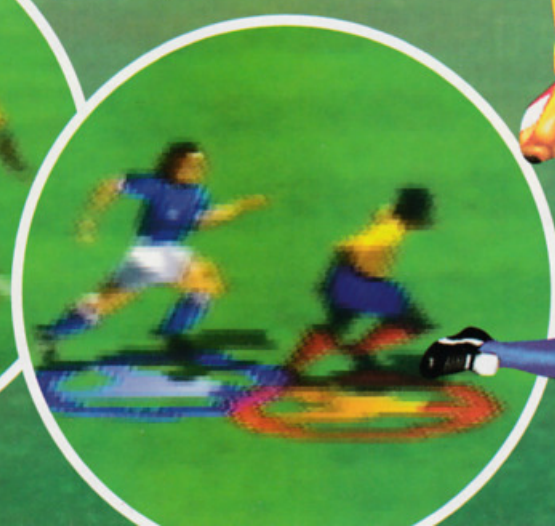
Non vogliamo dirvi nulla, assolutamente nulla, proprio nulla per non guastarvi la sorpresa.
Attendiamo invece giudizi!!!

SALVANINTENDOINGRIPPATI

Continua la grande gara di solidariet tra ingrippati cronici e salvatori storici.
Tutti i trucchi che avreste voluto conoscere.

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

Allacciati le scarpette, concentrati sui prossimi 90 minuti, e poi scendi in campo. Hai un lavoro da compiere e solo con un giusto atteggiamento tutto andrà bene a dispetto delle apparenze. Sei pronto? OK, dai il calcio d'inizio!

QUESTO E'GIOCARE

Ci sono state moltisime simulazioni di gioco e alcune di queste erano veramente buone ma adesso l'arrivo di N64 ha offerto ai programmatori un'occasione unica per potenziare gli effetti e il realismo di questo tipo di giochi. ISS64 è apparso per la prima volta in Giappone dove ha riscosso un successo incredibile e arriva in Europa con alcune modifiche sia nella velocità sia nell'intelligenza artificiale che regola il gioco. Meglio di così... che ne dite di entrare in campo? Cedetemi è l'unico modo per vedere davvero e da vicino tutte le migliorie apportate a questo gioco e per gustarne fino in fondo tutte le qualità galattiche.

Uno dei punti di forza di ogni gioco di simulazione consiste nella possibilità di controllo che tu hai sulla squadra e sui singoli giocatori. Con ISS64 sono poche le cose che tu non possa decidere e poi salvare: infatti, non soltanto potrai scegliere tra 36 squadre internazionali e giocare in uno dei cinque stadi più famosi del mondo, ma potrai anche scegliere undici dei sedici giocatori che formano la tua squadra squadra. Di ogni giocatori tu potrai controllare lo stato di forma e le capacità individuali e potrai inoltre scambiarli con quelli di altre squadre. Ma se ancora ti sembra di non avere abbastanza potere decisionale bhe sappi che con questo mitico gioco tu potrai addirittura creare i tuoi giocatori. Incredibile vero? (Credo che sarebbe il sogno di ogni presidente!) Potrai creare e salvare 40 giocatori. Naturalmente anche se potrai giocare con la tua squadra ideale dovrai pianificare tutte le tue tattiche e strategie. E potrai divertirti con tutte le opzioni e le schermate che ti si presenteranno prima di entrare nel gioco vero e proprio. Se non ti senti ancora sicuro per affrontare tutte le insidie del campo avrai la possibilità di allenarti e conoscere tutti i trucchi dei contrasti, del cross e dei colpi di testa. Allora ti senti pronto alla sfida?

NELLO SPOGLIATOIO

Se ti sei sempre sentito un potenziale Batistuta questo gioco ti permetterà di mettere alla prova tutte le tue capacità. Sei modalità di gioco (dall'allenamento ai calci di rigore, per arrivare alle competizioni internazionali) ti permetteranno di sperimentare le tue qualità in una grande varietà di scenari e diverse combinazioni ambientali. Sia che tui scelga di programmare un torneo completo o di disputare una partitella tra amici, potrai farlo insieme ad altri tre compagni, senza che tu abbia da acquistare un altra console o un costoso cavo di connessione! Ecco il bello di avere una consolle con 4 porte d' accesso! I giochi da più giocatori sono veramente il massimo del divertimento e ti danno il massimo della giocabiltà: da solo contro il computer, testa a testa, 2 contro 2, tre contro no. Che ne dici, può bastare?

GIOCARE AL MASSIMO

ENTRARE AL II TEMPO

Un' opzione particolarmente interessante è quella che ti permette di entrare in una partita al II tempo e di portarla a termine. Questa è una caratteristica davvero particolare ed aggiunge un tocco di fascino in più a questo gioco. Ricordati però di cimentarti in questo passatempo solo quando sarai davvero esperto. Questa funzione è davvero grande ed è quella che aumenta di molto la longevità del gioco. Tu non devi soltanto provare a vincere, ma devi anche cercare di consolidare la tua posizione in classifica o saggiare le possibilità della tua squadra un po' su tutti campi e in tutte le condizioni possibilità, sperimentare le tue convinzioni tattiche oppure raggiungere un buon controllo manuale di tutte le opzioni.

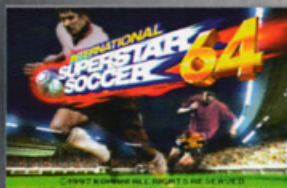
VERSO LA VITTORIA

A parte lo strabiliante potenziale e il numero delle opzioni sono la qualità dei dettagli e della grafica a collocare questo gioco su un gradino superiore. Konami ha usato tecniche estensive di movimento che creano più di 17.000 animazioni dirette del giocatore e una telecronaca 'intelligente' che segue fedelmente l'andamento del gioco ed ha un vocabolario che comprende più di 500 parole e frasi. Le angolazione della camera sono tante ed è facile cambiare inquadratura durante il corso del gioco. L'opzione moviola ti farà rivivere i momenti più salienti dei vari incontri da tutte le angolazioni possibili.

A parte la grafica ci sono un sacco di dettagli che aumentano il senso di vero di questo gioco. I calciatori si muovono, infatti, proprio come dei veri calciatori, e reagiscono in vario modo a seconda che si segni un gol o che subiscano un fallaccio. Diversi sono i modi in cui i giocatori esultano per festaggiare il gol, mentre la folla urla e le trombe suonano all'impazzata. La telecronaca aiuta a mantenere alta la tensione l'emozione e infine le condizioni di tempo variabili aggiungono quel pizzico di realismo che davvero non guasta mai.

Visto in televisone sembra davvero che ci sia una partita in tv, compresi i piccoli sobbalzi della telecamera! Se poi sei stanco di giocare puoi programmare una partita computer verso computer e la tua unica fatica sarà quella di girare la testa da una parte all'altra per seguire le azioni di gioco tifando per la squadra che ti sta più simpatica.

ISS64 ha risposto di sicuro alle aspettative che aveva suscitato prima della sua realizzazione ed è un gioco destinato a diventare un vero e proprio standard dei giochi sportivi con cui dovranno confrontarsi tutti gli altri. Il gioco presenta facilità d'accesso per i principianti ma anche un sacco di possibilità e di difficoltà per tutti quelli che principianti non sono. La gamma delle opzioni è fenomenale e la possibilità di memorizzare dati stupefacente. Siamo realmente impressionati e ora che abbianmo cominciato a giocare confessiamo che riusciamo con difficoltà a staccarci dallo schermo.

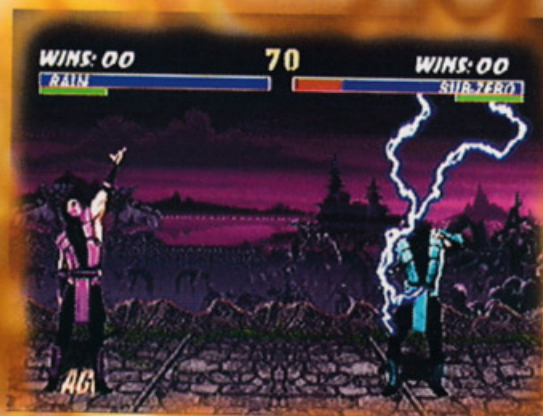
Forse potrete trovare qualche difetto anche in questo gioco come l'impossibilità di selezionare giocatori reali e forse gli schermi delle opzioni sono stati disegnati in modo un po' troppo adulto. Ma di sicuro quello che conta è la giocabilità: grande grafica, movimenti fluidi, grande decisionalità, possibilità di pianificare la tattica di gioco, e, soprattutto, una grande quantità di divertimento. Siamo convinti che questo gioco sarà il massimo nel campo della simulazione sportiva per tanto, tanto tempo.

TOP SCORER

La Williams Entertainment voleva che Mortal Kombat Trilogy fosse il più grande e il migliore gioco dei Mortal Kombat ed effettivamene sono riusciti nel loro intento: se sei un fan scatenato di Mortal Kombat, questo non te lo lasciare scappare! È veramente mitico! Più combattenti di quanti non si erano mai visti prima, una grafica eccezionale, effetti speciali da farti "sballare": Mortal Kombat Trilogy ha tutte le carte in regola per diventare il miglior gioco di questo tipo in circolazione!

Quanti hai detto che sono?

Pensa: il primo Mortal Kombat aveva solo una "scuderia" di 7 lottatori ed un unico personaggio-bonus, mentre in Mortal Kombat Trilogy puoi scegliere tra 26 personaggi, uno più muscoloso dell'altro e almeno 2 bestie-bonus! I tuoi occhi sono fuori dalle orbite dalla gioia, vero?!!? Ci sono 5 nuovi tipi di combattenti in questo schieramento compreso Noob Saibot, Rain e Smoke che erano accessibili in passato solo con un codice speciale. Ciò significa che hai una larga scelta tra i lottatori. Attenzione ragazzo agli avversari del computer perché il livello dell'intelligenza artificiale in Mortal Kombat Trilogy è incredibile. Senza farti vedere, dai una sbirciatina per scoprire gli schemi con cui ciascun combattente risponde agli attacchi. Mi raccomando, occhio ai colpi bassi perché sono duri da digerire!

Fai il tuo gioco!

Una volta che hai scelto il tuo campione sei pronto per l'azione. Il gioco e i controlli sono quelli classici secondo lo stile di Mortal Kombat ma questa volta la varietà degli scenari ti dà una "tonnelata" di possibilità di gioco. Vuoi mettere alla prova la tua energia nel combattimento testa a testa? Oppure preferisci un torneo con 8 lottatori? Chiarisciti le idee e scegli la sfida che preferisci! L'opzione "round resistenza" è tornata per la prima volta da Mortal Kombat 1 e puoi anche impegnarti in combattimenti tra squadre di 2 contro 2 oppure 3 contro 3. Non sarai mica un "pappamolla?!!?"

A te la scelta!

Sai contare tutte le opzioni e la quantità spropositata di altri elementi selezionabili che la Williams ha messo dentro questo gioco? Vuoi un semplice esempio? Tutti i tasti del controller sono intercambiabili e regolabili secondo le tue esigenze e gli effetti sonori non sono solo una "musichetta" di sottofondo. se stai giocando con una tv stereo e vuoi il massimo, bilancia gli effetti tra le due casse! Puoi anche scegliere tra 5 livelli diversi di difficoltà o limitare il tempo di ciascun turno.

REVIEW NINTENDO 64

MORTAL KOMBAT TRILOGY

INFO
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da medio a difficile
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Vincere un torneo nella modalità da principiante

CREDITS
- **DA:** Williams/Midway
- **SVILUPPATO DA:** Midway
- **DISTRIBUITO DA:** Linea Gig
- **TIPO DI GIOCO:** Picchiaduro

COMANDI
- **CONTROLLO:** Eccellente

 Start/Pausa

 Pugno basso

 Pugno alto

 In alto: calcio alto; Destra: Calcio Basso; In basso: Correre; Sinistra: Bloccare

L/R Correre/Bloccare

Z Nessuna funzione

CARATTERISTICHE
- **GIOCATORI:** Da 1 a 8
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Inita
- **OPZIONI:** Difficoltà, Sangue, Suono, Controlli

Qualcosa di speciale

Uno delle caratteristiche più importanti di qualsiasi picchiaduro è il numero disponibile delle mosse speciali e delle tecniche creative per liberarti per sempre del tuo avversario. Mortal Kombat Trilogy ne ha in abbondanza, inoltre, l'eccellente risposta dei comandi ti permette di padroneggiarli un pò più facilmente. Come ti aspettavi ci sono un "sacco" di creature alate tra le tue favorite. Come gli "Animality" le "Babality" e un altra categoria distruttiva:i "Brutality". C'è anche un'altra arma simile alla sbarra potente di Killer Instinct che si chiama Aggressor Meter. Funziona proprio come l'arma in Killer Instinct: più colpisci violentamente il tuo avversario più energia immagazzini per scatenarti in incredibili kombo.

Il naso sanguinante!

Nintendo 64 non ti deluderà: la grafica e gli effetti sonori sono superiori a qualsiasi altro Mortal Kombat. Ci sono 27 arene diverse, perfettamente dettagliate, riprese un pò da ciascuno dei 4 precedenti giochi più altre nuove. Anche i combattenti sono più realistici e con l'opzione per far scorrere il sangue, avrai degli effetti in tecnicolor veramente realistici!

In Konclusione

Mortal Kombat Trilogy è il Mortal Kombat più completo che si sia mai visto in giro. Sentirai che colpi! L'enorme numero di combattenti, l'eccezionale controllo di gioco e la varietà delle opzioni gli fa dare dei punti di distacco alle versioni per SNES. Ti divertirai per tanto tempo anche se stiamo preparando tanti altri picchiaduro per N64. Nel frattempo stai attento a non farti "tritare" le ossa!

Cominci la battaglia!

Karatteristiche

Chi vivrà vedrà tutti i combattenti: eccoli!

KANO

Tutti pensavano di aver detto addio all'ultimo kano dopo il torneo del primo Mortal Kombat ma egli è sopravvissuto agli Inferi evitando gli artigli di Sonya. Shao Kahn gli ha permesso di andarsene a patto che insegnasse ai guerrieri ad usare le armi terrestri.

REPTILE

Così fedele a Shao Kahn che è stato scelto per aiutare Jade a catturare Kitana. L'ordine che ha ricevuto? Non fermarsi di fronte a niente per portare a termine la sua missione! Jade e Reptile sono così uniti da indossare delle armature dello stesso stile...

MILEENA

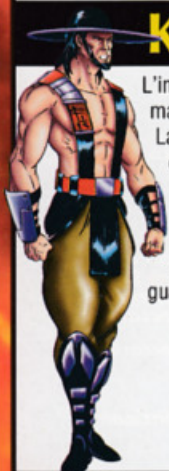
Shao Khan ha riportato in vita mileena dopo che sua sorella gemella Kitana l'aveva eliminata. I suoi avversari avranno tempi duri per portare a termine il loro compito, e lei avrà bisogno di tutte le sue abilità di combattente.

SEKTOR

Ninja Cibernetico LK-9T9 (conosciuto anche come Sektor) è stato il primo dei tre prototipi costruiti da Lin Kuei. Lo sai qual è il suo passatempo preferito? Sterminare gli esserei umani! Ragazzo avvisato, mezzo salvato!

KITANA

Potrebbe assomigliare ad una principessa con quel suo piccolo ventaglio che sventola continuamente, ma in realtà è una grande guerriera e vuole vendicarsi dopo che è stata accusata di alto tradimento per l'uccisione di sua sorella. Farà in tempo a raggiungere la regina Sindel per metterla in guardia sul loro vero passato?

KUNG LAO

L'invasione dal mondo esterno ha mandato all'aria il piano di Kung Lao di rimettre in piedi la società del loto bianco. Il suo prossimo obiettivo? Raccogliere tutta la sua forza per combattere Shao Khan. Non ridere del suo cappello altrimenti saranno guai per te!

STRYKER

Kurtis Stryker era l'unico sopravvissuto in una città abitata da milioni di abitanti quando le porte dell'Outworld si sono aperte sul Nord America. Un tempo comandava la brigata del controllo di rivolta, ed è un vero duro. Non ti auguro di provare l'acciaio dei suoi muscoli!

SCORPION

Dopo che è riuscito a scappare dal regno infernale di Shao Kahn, Scorpion è libero di girovagare sulla Terra senza legarsi a nessun gruppo. È tutto muscoli e fa paura con il suo cappuccio nero come la notte… In nessun modo Shao Khan riuscirà a rubargli l'anima questa volta!

SHANG TSUNG

Shang Tsung, il capo stregone del malvagio imperatore, ha dei poteri come mai prima. È stato fuori gioco per un pò di tempo ed ora è tornato: il suo sguardo è così crudele che potrebbe fulminarti! Ce l'hai un paio di occhiali scuri?

NIGHTWOLF

È uno storico di giorno e un potente guerriero indiano che indossa stivali con le nappe di notte. Il suo Shamen gli la chiesto di lottare per proteggere la terra sacra della sua tribù. Si è dimostrato una minaccia maggiore della occupazione di Shao Khan. Con lui ne vedrai delle belle o meglio, delle brutte!

SONYA

Jax ha salvato Sonya dall'Outworld combattendo il suo primo torneo e sono tornati insieme per cercare di mettere in guardia tutti dell'incombente minaccia di Shao Khan. Non sono riusciti a fare niente, così a Sonya non rimane che guardare impotente l'invasione con il suo equipaggiamento aerobico!

SINDEL

C'era un tempo in cui Sindel governava a fianco di Shao Khan con il suo abito viola ma ora è rinata sulla Terra. È stata indispensabile per decretare il successo di Shao Khan e la sua cattiveria non teme confronti nel torneo di Mortal Kombat!

SHEEVA

Con le sue 4 armi e il piccolo equipaggiamento, Sheeva è stata assoldata dall'imperatore per proteggere Sindel. È cresciuta diffidando di Shao Khan sebbene egli abbia nominato uno dei suoi nemici giurati (Motaro) capo degli squadroni sterminatori.

JOHNNY CAGE

È un altro di quei ragazzi resuscitati dalla morte dopo che l'anima è rientrata nel corpo durante il suo viaggio verso l'Outworld. Gli occhiali scuri e il suo torso nudo sono i segni di riconoscimento: è tornato sui confini terrestri insieme ai suoi compagni per salvare il pianeta dal tragico destino che lo attende.

RAIN

Rain è stato l'antico alleato di Lin Kuei con Sub-Zero ma non chiedere come mai se n'è andato. Ho detto: "non chiederlo!" C'è un altro guerriero che ha iniziato a interrogarsi sulla sua fedeltà a Shao Khan ma egli è ancora uno spietato combattente che paga lo scotto di essere un assassino solitario.

ERMAC

Proprio come i suoi compagni guerrieri Reptile, Scorpion, Rain e Sub-Zero, Ermac sta benissimo con il suo vestito dal cappuccio nero-tenebra. Il suo passato è misterioso ma una cosa è sicura: la sua forza incredibile. Non toccarlo!

JAX

Jax si darà da fare questa volta con le sue braccia bioniche e i suoi pantaloni viola. Non è riuscito a convincere nessuno della reale minaccia dell'Outworld ma cercherà di combatterli tutti da solo! E se lo aiutassi tu?

JADE

Vestita di verde, Jade è stata incaricata dall'imperatore di riportare la principessa Kitana dalla Terra. Deve risolvere un dilemma molto complicato: scegliere tra la sua amica o il suo capo. Mmm… a decisione è molto difficile, tu cosa pensi che farà?

NOOB SAIBOT

Ha un carattere un pò ombroso e girovaga nel regno degli inferi spiando gli avvenimanti violenti tra coloro che sono qui. Adora un diavolo caduto e crede di essere molto elegante vestito di grigio. Non cercare mai di contraddirlo!

RAYDEN

Rayden può aver rinunciato alla sua immortalità e alla sua condizione di divinità per combattere l'ultima battaglia in Mortal Kombat ma avrà un grazioso cappello come ricompensa. Gli anziani hanno rifiutato di aiutarlo così deve risolvere tutti i problemi da solo.

BARAKA

Gli spazzolini da denti non durano niente a Baraka ed è un demonio quando combatte. Spedito a eliminare i rinnegati risorti sulla Terra, è un avversario crudele e seguirà alla lettera le istruzioni malvagie di Shao Kahn.

SUB-ZERO

Un altro blocco di muscoli con il segno distintivo del cappuccio nero che è stato tradito da Lin Kuei e ora segnato dalla morte. Ma sembra già morto perché ha deciso di lanciarsi nella mischia, gettando la maschera. *Gasp*!

CYRAX

L'Unità LK-4D4 è il secondo prototipo di lin Kuei ed è stato programmato per scovare e distruggere Sub-Zero. È senz'anima ma ha una grande armatura gialla. Pensiamo che prenda tutto troppo seriamente… Non cercare di farlo ridere, potresti scatenare la sua ira!

SMOKE (Cyber-Ninja)

Il terzo cyber ninja di Lin Kuei, l'unità Smoke (LK-7T2) è un killer senza pietà al quale sono state "strappate" tutte le emozioni. Se hai solo lontanamente pensato di dargli un'anima umana per fargli provare delle sensazioni, toglitelo subito dalla testa: con lui c'è poco da scherzare e non potrà mai essere l'amico da presentare a casa ai tuoi genitori…

KABAL

L'identità di Kabal rimane un segreto ma si crede che sia un guerriero scelto, sopravvissuto agli squadroni sterminatori dell'Imperatore. La sua identità può essere un mistero, ma lo riconoscerai dal suo elegante apparato respiratorio. Se lo vedi, guardati le spalle!

LIU KANG

Liu Kang è il primo bersaglio di Shao Khan e rappresenta una delle minacce più grandi al dominio dell'Imperatore. Il campione Shaolin è un altro che affronterà i suoi avversari senza la sua camicia.

NBA HANG TIME

NBA Jam Midway è stato convertito per ogni piattaforma nota all'uomo, ed ora la sua ultima incarnazione arriva sul Super NES sotto forma di NBA Hang Time. Si tratta di una grande, nuova simulazione di basket 2 contro 2, che presenta un'intera varietà di nuove opzioni, scenari speciali e modi di gioco.

COSA C'È DI NUOVO?

C'è una gran quantità di opzioni, situazioni e comandi coi quali cimentarsi, ed anche la grafica e gli effetti sonori sono stati migliorati rispetto alle prime versioni: temo però che il solito, vecchio commentatore sia rimasto al suo posto! Probabilmente, la nuova caratteristica più interessante è rappresentata dall'opzione "Create a Player" ("Crea un giocatore"), che consente di creare un giocatore come lo si desidera e di conservare i suoi dettagli sulla cartuccia. Una volta fatto ciò, sarà possibile chiamarlo a giocare in qualsiasi momento ed in qualsiasi squadra.

EXTRA FACOLTATIVI

NBA Hang Time, come molti giochi di simulazione di sport, può sembrare all'inizio un po'troppo impegnativo, quando ci si confronta con un enorme spiegamento di squadre e giocatori fra i quali scegliere. Ma non temete: ben presto scoprirete che è abbastanza facile farsi strada attraverso le varie situazioni ed esibirsi sul campo di gioco. Tuttavia, se siete fanatici dei dati statistici, dovreste essere più che felici, perchè ogni singolo giocatore ed ogni squadra risulta qui completo di molti dettagli di gioco ai quali dare un'occhiata.

GIOCA A FARE IL PADRETERNO!

Se non riuscite proprio a trovare un giocatore che soddisfi le vostre necessità, NBA Hang Time vi consente di crearne uno tutto vostro. Inizierete il gioco con 40 punti di attributi, e dopo che avrete dato al vostro giocatore un nome, un numero (PIN) codificato, una testa ed una maglia, potrete distribuire i suoi punti fra le sue varie caratteristiche. Dal momento che i punti sono limitati, dovrete scegliere saggiamente le capacità del vostro giocatore; tuttavia, man mano che migliorerete ed inizierete a vincere gli incontri, aumenterete i vostri punti degli attributi, e potrete regolare la vostra "creatura" come meglio credete. Ogni quattro incontri che vincerete, vi verranno riconosciuti altri due punti.

Vi introdurremo ora all'organizzazione della creazione di un giocatore, mostrandovi le varie situazioni del giocatore da noi creato:

TESTA

Vi sono qui in offerta tante teste "normali", ma è molto più divertente dare al giocatore la testa di una gallina, oppure una con un colorito un po' "Marziano". La testa che sceglierete non influenzerà affatto le capacità del vostro giocatore, perciò sbizzarritevi pure nella scelta!

MAGLIA

La scelta successiva riguarda la maglia del giocatore. Ancora una volta, le maglie di tutte le squadre della NBA sono disponibili, e lo è anche un certo numero di completi "fuori serie". Potrete così selezionare i colori della vostra squadra preferita, oppure effettuare una scelta un po' "insolita".

ATTRIBUTI

È qui che la faccenda inizia a farsi un po' più complicata. Queste sono le situazioni che influenzeranno le prestazioni in campo del vostro giocatore, perciò distribuite attentamente i vostri punti, in tutti e 8 gli attributi. Sebbene possiate aumentare le capacità del vostro giocatore man mano che guadagnerete più punti, vi sarà comunque sempre un limite al numero dei talenti che potrete attribuire ai punteggi massimi.

PRIVILEGI

Vi sono in tutto 5 diversi privilegi fra i quali scegliere, ma vi sarà consentito di averne attivati soltanto due alla volta. Dipende da voi decidere quali possano essere i privilegi più importanti... perciò, anche qui, scegliete saggiamente!

Terminate cambiando il vostro nome ed il numero (PIN) codificato, se lo desiderate, e poi salvate le varie situazioni e passate allo schermo iniziale. Ogni volta che iniziate un gioco, inserite il nome ed numero (PIN) di questo giocatore, e poi decidete per chi volete che giochi... e quando vi troverete sul campo di gioco, vedrete la vostra particolare "creatura" in azione!

IL TROFEO DEL VINCITORE

Questo nuovo gioco di simulazione del basket è stato lungamente anticipato, e vi sono molti buoni motivi per consigliarlo. Certamente in esso vi è di più di quanto finora vi sia stato in qualsiasi gioco basato sulla NBA. Il gioco è piuttosto facile da affrontare, dal momento che i comandi sono molto "istintivi", ma vi è comunque un alto livello di difficoltà per gli autentici, esperti fanatici del basket. Tutto sommato, si tratta di un gioco davvero divertente e con tante opzioni, e vale veramente la pena darci un'occhiata!

E' bello giocare insieme!

UNO

I nostri tubi catodici vedranno ogni Domenica un Super Mario stratifoso di calcio che, abbandonati tubi e chiavi inglesi, si getta nella mischia del pallone.

DUE

Lo slogan "E' bello giocare insieme" con cui Gig Nintendo apre la sponsorizzazione della squadra viola è un invito a vivere il calcio come uno splendido gioco. Insieme.

TRE

Quando Super Mario andrà a giro per l'Italia negli stadi frotte di Nintendoamici gli chiederanno l'autografo!!

P.S.

Quello che ancora non sappiamo è come la principessa Toadstool passerà le Domeniche del campionato. Forse giocando a SuperSoccer 64?

Non sapremo mai se la passione per il pallone Super Mario l'abbia contratta quando lo hanno chiamato ad aggiustare il tubo gocciolante dello stadio viola, oppure invece quando armato di sturalavandini e chiavi inglesi ha varcato la soglia dello stadio Franchi a fianco (lunghezza gambe permettendo) di Fiona May olimpionica del salto in lungo oppure ancora a fianco (ancora gambe permettendo) di Grazia Cucinotta mascotte cinematografica della Fiorentina 1997-98.
Ma sappiamo benissimo che ...

Super Mario tra le due SuperStar alla presentazione ufficiale della Fiorentina '97-'98.

POSTER ORARIO
1997/98
ESCLUSIVO
NINTENDO CLUB
orario
A
CATENACCIO
ORE
LUNEDI'
MARTEDI'
MERCOLEDI'
8.30
9.30
10.30
11.30
12.30
13.30
ORE
GIOVEDI'
VENERDI'
SABATO
8.30
9.30
10.30
11.30
12.30
13.30

IN DIRETTA DALL'ARTEMIO FRANCHI DI FIRENZE

Reportage calcistico in diretta replay della mitica presentazione dell'A.C.Fiorentina

Sembra proprio che anche Malesani ❶ abbia qualche problema di orario. Sarà a zona? A catenaccio o a uomo?

Quello che è certo è che dentro l'orario di Malesani ci saranno molti mitici personaggi, a partire da Batistuta ❷, che dopo essersi fatto attendere un po', appare comunque abbastanza tranquillo in fatto di orario.
Nell'attesa Toldo ❸ si è barricato sotto un cappellino e sfida sole, pioggia e orari vari.

Mentre Rui Costa ❹ già sotto pressione si sta trafelando per rispettare l'orario. A zona, a catenaccio o a uomo?

Chiude la carrellata il russo Kancheslkis ❺ che, da perfetto primo della clesse, è sicuramente arrivato in orario sull'orario.

E poi... via tutti in allenamento con il segnale di vittoria di Super Mario stampato sulle magliette. C'è tutto un campionato da giocare... insieme!!!

Una ultim'ora ANSAnte:
Pare che Yoshi si sia categoricamente rifiutato di farsi tingere di viola.

Tanti Super Mario sulle maglie da allenamento della Fiorentina.

Uno dei favoriti da lungo tempo

Ci devi assolutamente giocare! Il libro della Giungla ha superato la prova del tempo, prima come cartone animato di Walt Disney, adesso come gioco piattaforma per SNES. La storia originale è stata leggermente modificata nell'adattamento di Disney, ma sicuramente è rimasto uno dei migliori e sia i personaggi, sia le canzoni sono diventati dei classici.

Qualcuno ha una luce?

Credo che questi pantaloni siano un pò larghi!

Il signore arancione prepara un colpo basso.

Raccogli le Forze...

Ora sei Mowgli, il giovane uomo della giungla: scegli tra le tue capacità di correre, lanciarti dalle liane, evitare le trappole tese dalle altre creature che affollano la foresta e supera ogni ostacolo che incontrerai. Naturalmente... non è finita qui: raccogli tutte le banane e le gemme per tenerti in forma e non buttarti giù a terra! Dovrai mettercela tutta per superare 11 livelli, (10 più uno per allenarti), ciascuno dei quali è basato su una scena tratta dal film classico. Vuoi sapere come andrà a finire? Devi lottare con un personaggio che ti farebbe volentieri a pezzi per impedirti di proseguire.

Se ti senti un avventuriero, esplora la giungla per scovare i bonus che ti potrebbero servire in alcuni livelli. Molte creature non ti attaccheranno ma ti causeranno, comunque, guai! potrai scontrarti con una volpe che "scheggia"come una "pallottola impazzita": tutto ciò ti farà perdere tanta energia e con il limite di tempo previsto in ciascun livello, non credo sia saggio per te fare due "Chiacchiere"con qualche porcospino dagli aculei dritti come antenne o con qualche scimmia birichina...

C'è una giungla molto fitta qua fuori!

Mowgli, il piccolo uomo, deve farsi strada tra i pericoli della giungla per arrivare al Villaggio dell'uomo dove scoprirà di essere un umano e non un scimpanzé. In questo tragitto incontrerà un "sacco" di personaggi dei quali molti non si trovano generalmente nella foresta. Tieni gli occhi aperti perché pochi si dimostreranno amici tuoi e di Mowgli, mentre gli altri ti vorrano ridurre in poltiglia per "assaggiarti" meglio! salvare la "buccia" e sopravvivere a questi vertebrati non sarà un compito da poco e ti richiederà abilità e furbizia, ma soprattutto dovrai muoverti agilmente come una pantera per attraversare questo paesaggio indimenticabile. Alla fine incontrerai Shere Khan la tigre dal mantello macchiato di sangue che farà qualsiasi cosa per catturare i "ragazzini" a "zonzo" nella giungla...

Mowgli in azione!

Non è ultimo treno per Euro Disney ma un pappagallo amico che si trasforma in un veicolo molto utile.

Se vuoi vincere, esplora ogni angolo di ciascun livello del gioco e fai l'uso migliore di tutti gli oggetti che trovi! Addestrati a spingere i massi e ad impiegarli per arrampicarti verso cime più alte: Mowgli ti farà vedere come si muove così imparerai le sue mosse da utilizzare negli altri livelli. Sei un tipo sportivo? Perché dovrai apprendere altre discipline come saltare e lanciarti dalle liane che ti saranno indispensabili quando non avrai abbastanza banane per disfarti delle iene o combattere i cinghiali selvaggi. Tienti cari i folletti che ti mettono in guardia dalle pietre cadenti e occhio alle piattaforme mobili. Ti starai chiedendo a quale altra tortura potrai essere sottoposto. Te la dico subito: ci sono dei piccoli ma mortali insetti che non vedono l'ora di "pizzicarti"magari proprio quando credevi di avercela fatta…

Mogwli è la prova che il piccolo uomo è disceso dalle scimmie.

Vuoi sapere a cosa vai incontro?

Ecco una breve guida sui principali rischi e avversari che tu e il tuo amico di sventura Mowgli-incontrererete lungo la strada in ciascun livello:

Act 1 ALLENAMENTO

Prima di tutto impara ad afferrare le liane: non ti preoccupare, non ti chiediamo di fare l'urlo di Tarzan, quando ti lancerai! Poi impara a disfarti dei serpenti e delle scimmie, senza rimetterci la "buccia".

Act 2 NELLA GIUNGLA

Serpenti velenosi avvolti in spirali, baratri da attraversare su passarelle che vanno in pezzi, piogge di noci di cocco lanciate da scimpanzé dispettosi, insetti dai pungiglioni affilati come lame di coltelli: sono solo alcuni degli ostacoli che bisognerà superare in questo livello iniziale. Non ti scoraggiare e cerca il tuo amico Baloo: ti ricompenserà con dei bonus. Mi raccomando, fanne tesoro!

Act 3 KAA IL SERPENTE

Mowgli deve salire in cima al grande albero: gli dai una mano a "scalare"e raggiungere i rami più alti? Cercate delle cavità nel tronco da usare per conquistare la "vetta". A cosa andate incontro? Sciami di api e alcuni uccelli della giungla che non saranno molto felici, vedendo il loro spazio invaso da due umani… Occhio ai becchi!

Act 4 LA CASCATA

No, non sei qui per fare una doccia! Devi, invece, saltare su e giù nelle cascate per raccogliere i gioielli cercando di disfarti dei pipistrelli, dei serpenti e delle altre creature un pò "birbone"! Ci sono anche le scimmie che renderanno la tua giornata più simile ad un incubo notturno!

Act 5 SUGLI ALBERI

Questo livello ti metterà a dura prova con trappole nascoste e nemici molto agguerriti! Usa le capanne e i ponti come passerelle. Ehi ragazzo le lancette dell'orologio corrono come il vento! devi attraversare i burroni nel tempo prestabilito! Stai attento alle piattaforme cadenti, ai porcospini e ai serpenti. Hai qualche problemuccio?

Act 6 SUL PAPPAGALLO

Nel villaggio dovrai superare altri ostacoli! Salta in groppa al… pappagallo per raggiungere l'ultimo stadio di questo terribile posto: mi dispiace, i tuoi problemi non sono finiti qui!

Act 7 RE LOUIE

Giù tra le rovine si sta muovendo qualcosa… i tuoi amici più affezionati sono tornati a salutarti: piattaforme e rocce che stanno crollando, pipistrelli assetati di sangue, scimmie che ti terranno occupato. la ciliegina sulla torta? il signore arancione ha deciso che l'ultima cosa che vuole nella sua parte di giungla è un piccolo uomo come te!

Act 8 TRA LE ROVINE

Le scimmie serve di Louie invadono tutto questo livello mentre Mowgli affronterà le piattaforme di roccia cadenti, i gargoyles dal respiro di fiamma e gli scorpioni dai pungiglioni avvelenati. Le scene scorrono, così devi essere veloce a stargli dietro, senza perder tempo.

Con le liane "vai forte" come Tarzan?

Se ti aspettavi che tutto fosse come nel film originale non rimarrai deluso! effettivamente Mowgli e le altre specie agiscono nel grande stile disneyano: le scimmie saltellano intorno come se fossero vere, i serpenti si arrotolano in spire infinite, le piante non sono certo quelle da appartamento e lo scenario crea una cornice perfetta. Tutt'intorno sentirai l'allegro ritmo della giungla, un "rock" molto particolare con tutte le voci delle creature che catturerà le tue orecchie!

In cima agli alberi...

Un gioco piattaforma con le creature della giungla e dalla grafica e azione kiee coinvolgente. Alcuni dei livelli sono abbastanza difficili e dopo aver ripetuto le stesse azioni più volte ti si potrebbe "addormentare" il cervello e andare in "paranoia", ma questa è la natura del gioco. Non ti preoccupare: andando avanti troverai tante cose che ti terranno sveglio! Se ti annoi puoi sempre passare il tempo ascoltando il "tam tam" della giungla durante la notte!

IL GRANDE ALBERO ALL'IMBRUNIRE...

Act 9

Mowgli scalerà il grande albero per la seconda volta. Ma ora ci sono molti più avversari che renderanno le cose ancora più difficili: spalanca i "fanali", sta diventando buio!

Act 10

LA GUINGLA DI NOTTE

Se pensavi che la giungla fosse pericolosa durante il giorno è perché ancora non hai provato a passarci una notte! Tutte le specie delle creature escono dai loro nascondigli segreti in cerca di uno spuntino appetitoso: hanno deciso che Mowgli è il piatto del giorno! Lo vuoi aiutare? Occhio ragazzo: c'è una giungla qua fuori!

Act 11

LA TERRA DESOLATA

Nella terra desolata è scoppiato un incendio pazzesco nella giungla. Le liane stanno incendiandosi e gli animali sono impazziti!

REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

THE JUNGLE BOOK

Walt Disney's Classic The Jungle Book
START GAME
OPTIONS

INFO
- LIVELLO DIFFICOLTÀ: Dal medio al difficile
- PRIMO PUNTEGGIO: Cavalcata sul pappagallo

CREDITS
- DA: Nintendo
- SVILUPPATO DA: Disney
- DISTRIBUITO DA: Linea Gig
- TIPO DI GIOCO: Piattaforma

COMANDI
- CONTROLLO: Buono

A: Non utilizzare

B: Per saltare, afferrare o lasciare le liane

X: Non utilizzare

Y: Per lanciare le banane

L/R: Non utilizzare

S: Selettore: Pausa — Start: Per iniziare a giocare

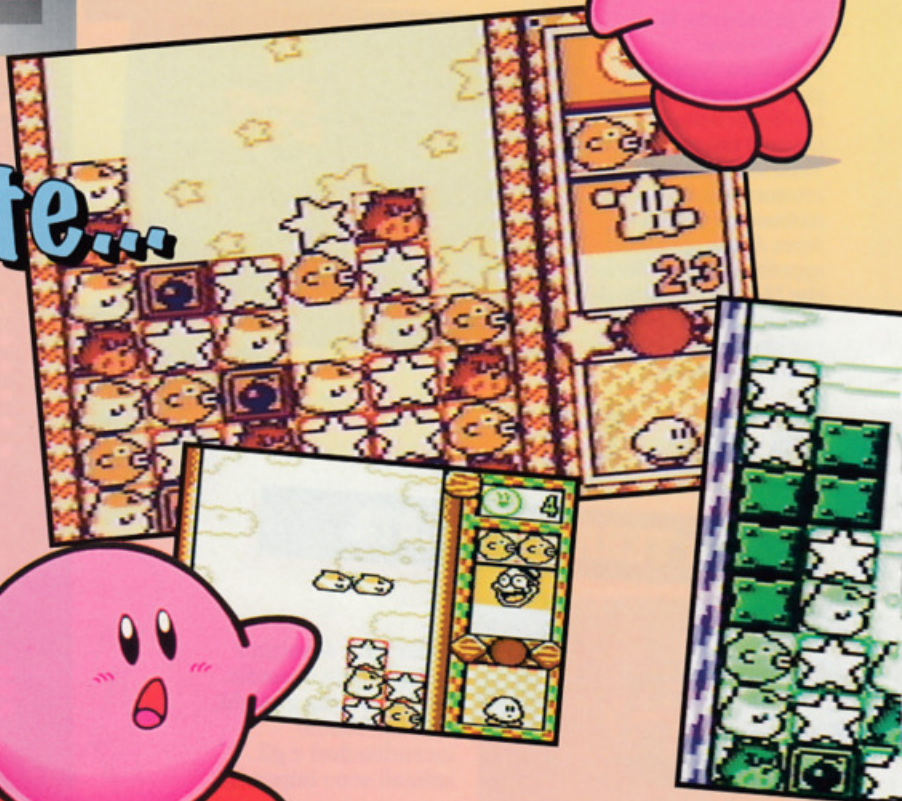
CARATTERISTICHE
- GIOCATORI: 1
- SFIDA: No
- BACK UP PILE: Si
- CONTINUA: 0
- OPZIONI: Selezione del livello, Volare, Azione al rallentatore

KIRB STAR S

Vedo doppio!

Guardiamo un pò in giro... Criceti e pesci che cadono dal cielo come stelle, qualcuno chiamato Dee Dee che vuol mettere sotto sopra la tua vita... Questo o è uno di quei enigmatici artisti delle serie tv anni sessanta o Kirby è tornato clonato direttamente da Tetris! essendo in un'epoca di giochi uno più difficili dall'altro, questo non ti farà "balzare" il cuore in gola dalla gioia, ma Game Boy è qui con una serie di rompicapi solo suoi e con una nuova impostazione rispetto alla prima versione. Ti inizia a stuzzicare la cosa? Che dici, iniziamo a giocare?

Cattura una stella cadente...

Primo: recupera le coppie di animali o di oggetti cadenti. Secondo: rimettili al loro posto, eliminando così le stelle che causerebbero disastri nel mondo. Terzo: ti piacciono i sandwiches? Scordati quelli maionese e tonno perché ne dovrai preparare di originali. Come? Mettendo le stelle tra due animali identici, per farle sparire, saltare via o, se sei un furbacchione, accumularle a un livello dove una reazione a catena farà crollare la casa. Tieni gli occhi bene aperti, "sveglio il pollice" da campione e spremi bene le meningi, se vuoi vincere!

Fagliela pagar cara!

Dee Dee è il Gargoyle con cui presto farai conoscenza e che ti renderà la vita più difficile anche se proverai un certo gusto a colpire il suo brutto "muso" sghignazzante!! È lui ad aggiungere nuove linee sul fondo dello schermo e il suo pugno chiuso è il segnale che sta per scoppiare qualche problema. Per tenerlo buono nella sua casella e fuori dal tuo "spazio vitale" tieni d'occhio, molto attentamente, il numero di righe e fai "piazza pulita" sul centro dello schermo per lasciare lo spazio necessario a tutte le creature che cadranno. Tranquillo! Non sono tutte cattive notizie: quando Dee Dee aggiunge un'altra linea, guarda il contenuto perché potresti avere nuove possibilità di "andare in rete" e fare una scorpacciata di punti!

Provali tutti!

Ci sono 4 modalità di gioco in Kirby's Star Stacker, così puoi scegliere di fare l'eroe e sottoporti ad una serie di torture, oppure sfidare un tuo amico in un avvincente testa a testa collegandoti al suo Game Boy con l'apposito cavo.

Un round dopo l'altro!

Vinci e passa ad un'altra sfida. Devi eliminare un certo numero di stelle e fare una serie di mosse per passare ad un nuovo livello. La difficoltà va da Normale nella quale le stelle cadono lentamente a Pazzesca dove il "tasso delle stelle" richiede la velocità di un fulmine!

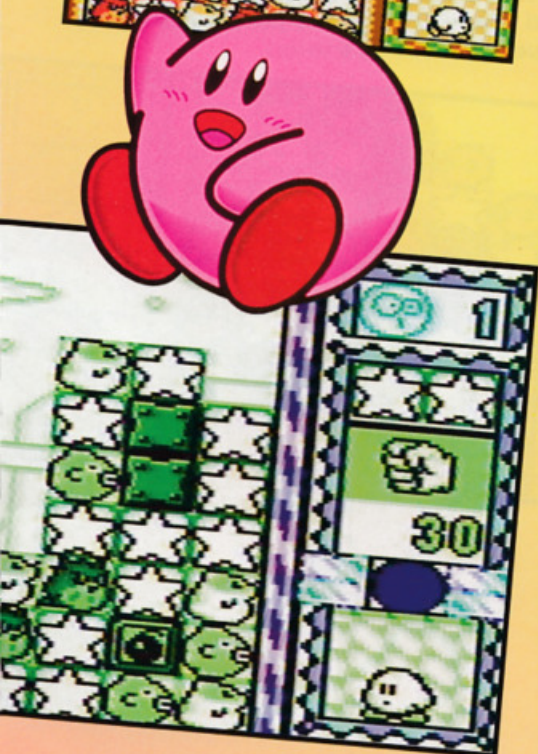
Il tempo per attaccare e fare... pulizia!

Qui il tempo limite è tre minuti e devi ripulire lo schermo prima che big ben dica stop! Più difficile significa più veloce anche se aumenta la possibilità di fare un punteggio maggiore. Te la senti di mettere il piede sull'acceleratore?

Sfida

Qui non ci sono limiti di tempo, ma questo non significa che sia più facile. Continua a giocare fino a quando non perdi o fino a quando le coppie non cadono più. Puoi scegliere il livello di difficoltà, così sarai l'unico responsabile del tuo destino!

Testa a testa

Se hai il cavo di collegamento e ti senti un vero campione puoi giocare contro un tuo amico: il divertimento ti porterà in orbita! Una volta che hai pulito il tuo schermo, le stelle rispuntano" come funghi" in quello del tuo avversario: la sfida non finirà mai!

Pazienza, Pazienza!

KIRBY'S STAR STACKER

Se hai già giocato con uno qualsiasi dei giochi simili a Tetris (chi non l'ha ancora fatto?) conoscerai i movimenti base e la strategia, ma vale la pena di riscaldare ancora il tuo pollice prima di lanciarti nella grande sfida. Familiarizza con tutte le possibilità in cui le stelle, scoppiando, si trasformano in qualcos'altro. Il principio fondamentale è chiudere una stella o una coppia di stelle nei blocchi di personaggi identici, ma dato che questo accade verticalmente e orizzontalmente e che le coppie di creature variano, le situazioni in cui ti troverai sono così tante da mandarti in "tilt" il cervello! Ricordati: stai calmo e scegli velocemente la direzione da prendere. Reazioni a catena possono essere ottenute collegando un paio di creature orizzontalmente in modo che gli altri blocchi cadano in linea per fare sì che un insieme di stelle vada supanova.

Il potere della mente!

La pratica è fondamentale ma dovrai mettere di più delle tue dita da numero uno per fare del tuo meglio. Guarda alla destra dello schermo per vedere spuntare la prossima coppia: questo ti aiuterà a decidere come muoverti. Elabora la tattica migliore, prenditi un secondo per considerare tutte le possibilità e permettere ai tuoi blocchi di cadere nel minor spazio possibile. Non cercar di fare tutto in una volta. Inizia con le incastonature più facili ad una velocità minore per poi passare a quelle più difficili e veloci.

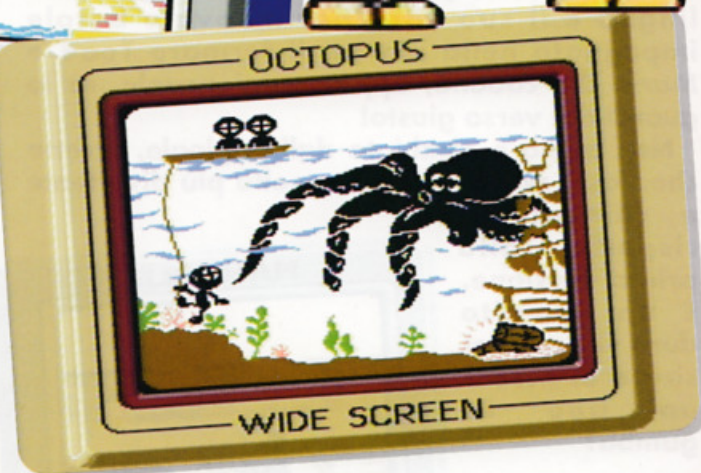
Concluden

Dopo gli ultimi giochi dalla grafica eccellente e dagli speciali effetti sonori, questo sembra un pò scarso, ma quando ti ci "butti dentro" e inizi a giocare non potrai condannarlo solo per questo. Vogliamo essere sinceri: siamo rimasti intrappolati in un gioco che abbiamo amato e alla fine è questo quello che conta. Non c'è ragione di scagliarsi contro la grafica, il suono o altre cose se ti piaccino i rompicapi...

Questi fondali sono da un gioco che "gira" su un trasformatore di Super Game Boy.

GAME & WATCH

IL RITORNO DEI CLASSICI

Una volta, tanto tempo fa quando i computer erano oggetti che i ragazzini non potevano toccare, qualcuno inventò l'LCD (lo schermo a cristalli liquidi). Questo significò ridurre le dimensioni degli schermi. Immediatamente gli orologi digitali e i calcolatori ne trassero beneficio. Poi qualcuno aggiunse delle piccole maniglie: ecco i giochi con cui sedevi sul bus, mandando in "bestia" tua zia impegnata in altre attività. Ah, giorni felici!

Da allora la tecnologia ha fatto passi da giganti e la potenza del chip nel computer è aumentata: ora, quel qualcosa che sta nel palmo delle tue mani sembra un affare abbastanza complesso, ma ti offre un grande divertimento! Comunque la vecchia regola vale ancora: se un gioco sarà un successo deve avere una qualità che dura nel tempo e essere coinvolgente da tenerti impegnato per ore. Game & Watch ha fatto tesoro dell'esperienza passata aggiungendo la modernità. Suona fantastico, vero?

GIOCANDO SI SCOPRE...

Non ti aspetteresti alcuna caratteristica sofisticata dai giochi che derivano dai primi esemplari da tenere in mano, ma il formato base è ciò che conta quando si gioca. Il movimento è un pò discontinuo però il gioco è attuale e coinvolgente e questo è ciò che conta su Game Boy. Se ti va, puoi passare dagli sfondi usuali dello schermo di Game Boy, a quelli classici di Game & Watch Boy con gli scenari e la grafica compatibili. Questa è nostalgia!

QUADRUPLICA IL DIVERTIMENTO CON 4 GIOCHI IN UNO!

Manhole (Botole)

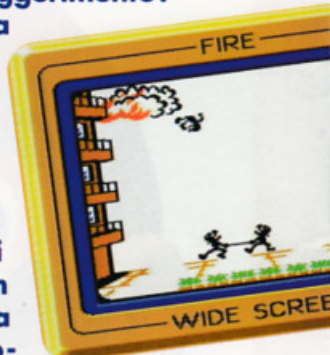
Manhole è il più difficile dei quattro giochi e ti occorrerà molta pratica per vincere. Questo potrà mandarti un pò "su di giri" e "ingripparti" il cervello: forse ci saranno delle volte in cui ti chiederai se ne vale la pena ma non prenderla troppo seriamente! L'idea di un dinosauro (Yoshi) che usa la sua leggendaria lingua e il suo naso per muovere botole impegnato nello sforzo di fermare Toad o Mario che cadono, appare ragionevole, se la guardi dal verso giusto!

Non molto è cambiato dall'originale, eccetto che Yoshi svolge un ruolo molto più divertente e coinvolgente rispetto alla prima versione. È un compito duro vincere: sei sicuro di essere un tipo in gamba?

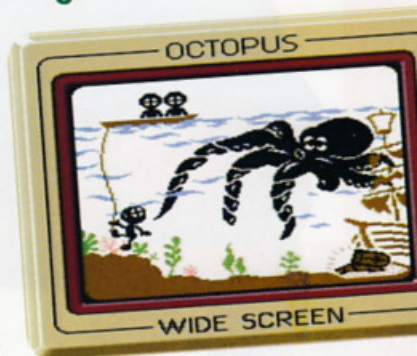
Yoshi tira fuori la lingua.

Al Fuoco!

L'atmosfera si fa sempre più calda! Il tuo compito, ora, è salvare i personaggi che saltano da un palazzo in fiamme. Vuoi un suggerimento? Falli rimbalzare sulla rete tenuta strettamente da Mario e Luigi e saltare nell'ambulanza ferma ad aspettare. Diversi protagonisti si lanciano e ti occorrerà un modo differente per aiutarli. Yoshi, Toads e Donkey Kongs cadono e siccome sono tuoi amici e sfortunatamente non hanno il paracadute, dagli una mano. lascia perdere le Bob-bombe che si riducono in pezzi da sole: che dici, vale la pena di raccattarle?

Quello che segue sarà familiare agli appassionati di Earthworm Jim 2 di SNES, dove aiutare i cuccioli richiedeva un compito simile. Il gioco ha una marcia in più, la qualità! Spremi tutte le tue cellule celebrali, concentrati, sgranchisci le dita perchè sarà molto difficile quando arriveranno più personaggi alla volta!

Operazione Octopus!

E il migliore del gruppo, lo riconosciamo! Mario è veramente un "giusto" con la tuta da sub! Perché sta navigando con la sua barchetta? Semplice, vuole recuperare un tesoro negli abissi marini. Sfortunatamente c'è una piovra molto gelosa e avida che gli farà passare un brutto quarto d'ora per impedirgli di rubare il bottino prezioso. Occhio ai tentacoli, se non vuoi che Mario si trasformi in una spremuta d'arancia!

Il cambiamento più importante dal gioco originale è il miglioramento significativo della grafica: Mario, Toad e la piovra appaiono in perfetta forma! Il percorso per recuperare il tesoro non è cambiato – è giù in fondo alla corda: scansa i tentacoli per prendere i gioielli e colpisci le ventose: ti diverterai tantissimo!

Mario indossa il suo cappello da piovra e il completo da saldatore

La torre va a fuoco!

IL DIVERTIMENTO SI E FATTO IN QUATTRO!

Un gioco dove si può scegliere tra quattro sfide diverse attira sicuramente tantissimi "spippolatori scatenati" del computer. La varietà è un fattore, la nostalgia fa la sua parte, ma alla fine quello che conta per decretare il successo è solo il gioco. La vuoi sapere tutta? Questo ha una marcia in più grazie alla qualità e alla strategia che devi elaborare per colpire, tutte le volte, l'avversario che ti si presenta. È molto coinvolgente accendere lo schermo un pò "retrò" e impegnarsi in una sfida differente. Anche questo gioco è promosso!

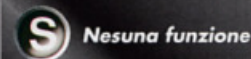
Questi fondali sono da un gioco che "gira" su un converter trasformatore di Super Game Boy.

Mario sei finito in un mare di... olio!

Ma guarda cosa ti doveva capitare... C'è dell'olio che sta sgocciolando dal soffitto e mario deve raccoglierlo con dei contenitori che tiene in mano. Uno scherzo? Non credere: i recipienti si riempiono in un batter d'occhio! Cosa farà ora il povero idraulico?

Fortunatamente Yoshi è golosissimo dell'olio al sapore di cola e per lui non è mai abbastanza! Il problema di Mario-ed anche il tuo-è quello di continuare a farlo versare e raccoglierlo contemporaneamente. Ohi, Ohi! E ora cosa succede? Mi è sembrato di vedere... Bowser. Mario ha bisogno di te per tenerlo "bada"!

Un gioco dalla concezione così pazzesca che ogni commento è superfluo. Si basa su l'idea ecologica che i dinosauri siano la soluzione ai nostri problemi di inquinamento... Ma quanti dinosauri conosci golosi di olio?

Spalanca la bocca Yoshi: la tua lingua deve essere oliata!

Si apre la corsa al **SALVAGENTE D'ORO 1998**!! Informiamo i nostri amatissimi lettori che la società di sondaggi e analisi di dati statistici SPERIMENTA (rigorosamente selezionata all'interno della nostra mitica redazione) offrirà su queste pagine il SALVAGENTE D'ORO 1998 a chi, a giudizio insindacabile del cestino, abbia contribuito al salvataggio del maggior numero di Nintendoingrippati, previa selezione delle lettere arrivate a questa pagina.
In bocca al lupo e vinca il migliore!!

INTANTO SI APRE STREPITOSAMENTE SUL PRIMO DEI PRIMI A MANDARCI TRUCCHI PER LA PRIMISSIMA NINTENDO 64!! ANDREA MILIA.

SUPER MARIO 64

Trucco complesso
Quando appare la testa di Mario premete A. Apparirà sullo schermo una manina. Tenete premuto R. Ora col joistick muovete la manina, o nel naso o nel cappello o nelle orecchie o nei baffi o nella bocca. Quando vi sarete posizionati in una di quelle citate sopra ripremete (e tenete premuto) A, spostando il joistck la parte desiderata cambierà forma.
Il pulsante B serve per avvicinare o allontanare la faccia di Mario, il C per far cambiare l'angolazione a Mario. Il pulsante A poi verrà mollato per far tenere la posizione. Mentre eseguite il trucco non mollate mai il pulsante R, altrimenti Mario ritornerà alle sue reali sembianze.

WAVE RACE 64

Trucco semplice:
prima che lo starter dica "GO" premete l'accelleratore e vi ritroverete sicuramente primi e con il Max Power.

NOTA di ANDREA MILIA

Questo trucco è difficile da spiegare ma facile da attivare

NOTA del REDATTORE

Basta avere a disposizione quattro o cinque mani, un quoziente di intelligente superiore alla media, una fantasia sfrenata, un senso dell'humor inglese e molto, molto tempo libero.

P.S.

Avete comunque un'ulteriore possibilità. Scrivere direttamente a Andrea Milia, via Rinascimento 91, Carbonia 09013 (CA)

Tutti i trucchi contenuti in questa pagina sono interamente a carico dei lettori, la redazione declina ogni responsabilità per ingrippature resistenti al trucco stesso.

GIG
NINTENDO
POSTA
CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

I COLMI!! ANCORA I COLMI!!

SICURAMENTE SCATENATO DAI COLMI PUBBLICATI DUE NUMERI FA, ECCO CHE IL POPOLO DEI COLMISTI SI STA FACENDO LARGO TRA I NINTENDOINGRIPPATI, I DISPERATISVENDESI E I DISEGNATORI PURI, NONCHE' I PUBBLICITARI IN CERCA DI PRIMO LAVORO. UNA POSTA STRA COLMA DI COLMI COME NON MI CAPITAVA DA SECOLI MI HA STRA MAZZATO PER LE RISATE, STRAVOLTO PER LE NOVITA' IN FATTO DI COLMI, IO CHE ERO RIMASTO FERMO AL PALEOLITICO DEL COLMO, QUELLO TUTTO INGLESE E MI RITROVO AI COLMI PERSONALIZZATI PER I PROTAGONISTI DI KILLER INSTINT. ECCO DUNQUE A VOI UNA POSTA COLMA DI COLMI!!

VOSTRO U.D.R.

Concorso "Fatela voi la pubblicità"

Federico Gaggero
da Genova-Pegli

- Sapete qual è il colmo per un pizzaiolo? Avere la figlia capricciosa e la moglie Margherita.
- Sapete il colmo per un'anatra? Avere la pelle d'oca!
- Sapete qual'è il colmo per una professoressa di musica? Dare note!
- Sapete la differenza tra un pugile e una lavatrice? E' che la lavatrice lava mentre il pugile ..stende!!
- *Questi colmi ci sono stati offerti da **Margherita Fidati.***
- Sapete cosa fanno due api sulla luna? La luna di miele

Sapete il colmo per un idraulico ? avere un figlio che non capisce un tubo!1

*Questi colmi ci sono stati offerti da **Giuseppe Esposito!!***

Marila Tosi
Montecatini Terme (PT)

Marco Camon
da Casoli (CH)

A NOI CI PIACCIONO TANTO I NINTENDONEONATI (O QUASI) COME BRUNO SCANNAPIECO

Giuseppe Parisi
da Riposto (CT)

UN SALUTO SPECIALE A DAVIDE SANTINI

Andrea Delle Carbonare
da Schio (VC)

Sapete qual'è il colmo per Spinal? essere un ragazzo alle prime armi
e il colmo per Jago? pulire gli avversari con lo spirito
e il colmo per B.Orchid? uccidere in bellezza
e il colmo per T.G.Combo? andare in un bar e chiedere un negroni

Questi colmi (?) ci sono stati offerti da ***Nicola Esposito***

Che cosa beve l'insegnante di lettere? Il caffè corretto!
Perchè quando si accarezza il gatto drizza la coda?
Per avvisare che è finito!
Come fa un elefante a scendere da un albero?
Si mette su una foglia e aspetta l'autunno!
Cosa fanno due caramelle in un campo di calcio? Si scartano!!
Il colmo per un pettine? Battere i denti
Il colmo per un matto all'ospedale? Pensare: oggi mi fanno i raggi, domani le ruote e dopodomani vado a casa in bicicletta!

Questi colmi ci sono stati offerti da ***Marco e Simone****, cugini amatori Nintendo*

Andrea Colombo
da Colnago (MI)

Dino Ruzzi
da Vasto (CH)

INFORMAZIONE PER ABBONARSI, RIABBONARSI E COSI'..RABBONIRSI!!

A seguitonumerose lettere (vedi anche numero 2/97 STOP) di richiesta modalità di abbonamento STOP come il supersocio Salvatore Bonaccorso che ha smarrito il modulo STOP e altri nintendodistratti STOP basterà seguire le qui a lato istruzioni STOP.

SI, VOGLIO DIVENTARE SOCIO DEL CLUB Nintendo! PAGANDO LA QUOTA DI ASSOCIAZIONE DI £. 30.000 AVRO' I SEGUENTI VANTAGGI:

- Il numero telefonico segreto per risolvere qualsiasi problema relativo ai giochi Nintendo distribuiti da Linea Gig. (Normale linea telefonica).
- Riceverò a casa la rivista del Club Nintendo (trimestrale) con le recensioni dei nuovi giochi e tante altre utili notizie.
- Riceverò a casa la tessera esclusiva del Club.

Non avrò niente altro da pagare e nessun obbligo di acquisto. Posso pagare con:

A Assegno Bancario non trasferibile intestato a Linea Gig S.p.A.
B Conto Corrente postale N° 12434247, intestato a SIMAD S.r.l. - Via Casnida 22 24047 Treviglio (BG).

Allegato a questo coupon vi invio l'assegno oppure la fotocopia della ricevuta del bollettino di c/c postale, in busta chiusa indirizzata a :
Club Nintendo c/o Simad - Cas. Post. 159 - 24047 Treviglio (BG).

Nome | Cognome
Via | N°
C.A.P. | Città | Prov.
Tel. | Data di nascita | Sesso: M F

Quale Consolle e quanti giochi possiedi?
Consolle.................................N°..........cassette. Firma.......................................
(di un genitore per i minorenni)

zona scambio

Offre trucchi...
livello x livello, uccelli banana, monete varie e livelli bonus, nonchè codici segreti per Donkey Kong Country 3. Esperto in codici anche x MK3, Killer Istinct, DK1e DK2 a *Nintendoingrippati dello Snes di tutto il mondo (e oltre, vedi ET) sono la vostra salvezza!!!* Approfitta per salutare Marco e Giuseppe. Livio Stasi Via dei Partigiani 15 22054 Mandello del Lario (LC) (sbaglio o lo conosciamo già? n.d,r)

Offre cassetta...
Life Force per console Nes in ottime condizioni. Per contrattazione con massima serietà scrivere a Vitaletti Luca via Livornese 285 S.Piero a Grado Pisa

Giovane socio...
ninteningrippato cerca aiuto per Libro della giungla e Jelly Boy. Scrivere a Michel Reboulaz via Pramotton Prier 3 11020 Nus (Aosta)

Vecchio socio...
disperatamente amante 8 bit cerca The Goonies, Batman e Kid Icarus. Mettersi in contatto scrivendo a Riccardo Battistini, via Privata Palme n.60 Recco, 16036 (GE)

E' ARRIVATO PRIMO!!
Trattasi di Andrea Fasolo Rao che ha concluso in un mese il gioco Super Mario 64 con la mitica N64!! E strafelice per la conquista si comporta come devono comportarsi i veri soci Nintendo Club. Offre aiuto (è tutto gratis, parola di Andrea) a tutti i SuperMario64bloccati! Scrivere a Andrea Fasolo Rao, viale Mazzini 23, Vicenza 36100

A tutti i Nintedointeressati,
cedo il mio vecchio ma in ottime condizioni Super Soccer. E chiedo anche informazioni sul gioco MacWarrior. Luca Simonetti, via Lanico 234, 25053 Malegno (BS)

Volete consigli su?
Su Killer Instinct, Super Bomberman, Stunt Race, Fifa Soccer 26, Barkley Shut up and Jam. Scrivete a : Ponessa Roberto Via paolo da novi 47 15067 Novi Ligure (AL)

SPECIALE
Per vari motivi:
1) è una socia nuovissima
2) ci fa i complimenti
3) ha scoperto un personaggio che non c'è
4) ha preferito usare la carta al posto del telefono
noi non solo la pubblichiamo ma perfino la "specialiamo" dentro la zona Scambio

Nintendiana freschissima chiede aiuto a espertinintendiani.
In Super Mario land 3 Wario Land per il Game Boy, nella Spiaggia Risaiola sono BLOKKATISSIMA alla corsa n.5. Mi trovo di fronte ad una creatura strana (inesistente nel libretto delle istruzioni) un papero con il guscio pieno di spine...è invincibile!! Come posso superarlo?? Lo so, potevo telefonare al pronto Super Mario, ma voglio farvi vedere il mio disegno. Grazie. P.S. Complimenti per il giornale del Club, è bellissimo!!!
Elisa Guidolin via Superga 29 Nichelino 10042 Torino

MENTRE ASPETTO IL GIOCO, IO MI ALLENO

GAME BOY™

IL VIDEOGIOCO PORTATILE PIU' FAMOSO DEL MONDO

GAME BOY pocket

colorati

Game Boy Pocket: ne vedrete proprio di tutti i colori !
È più piccolo, più tascabile, più leggero !
Lo porti dove vuoi, ci giochi con chi vuoi e con tutti i giochi del Game Boy.
E poi è **garantito per ben 2 anni...** ma, ricorda, **solo quello col marchio GIG.**

È BELLO GIOCARE INSIEME

SPONSOR UFFICIALE **A.C. FIORENTINA**